

Pengembangan *Website* Sekolah Menengah Pertama Xaverius 1 Bandar Lampung Berbasis Multimedia Interaktif

1st Ignasius Malemteta Perangin Angin
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
ignasiusmalemteta@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Anang Sularsa
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
ananks@telkomuniversity.ac.id

3rd Fery Prasetyanto
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
ferypras@telkomuniversity.ac.id

Abstrak—Sekolah menengah pertama Xaverius 1 Bandar Lampung memiliki *website* sekolah dan memiliki beberapa kekurangan seperti tampilan yang sangat sederhana dan terkadang menyulitkan *user* yang mengunjunginya, tidak memiliki unsur interaktif serta informasi yang diberikan kurang lengkap. Maka dari itu, pada penelitian laporan akhir ini, peneliti melakukan pengembangan *website* sekolah menggunakan metode WDLC (*Web Development Life Cycle*). Metode ini meliputi tahapan *strategy*, *info architecture*, *design*, *development*, *deployment*. *Strategy* meliputi wawancara dengan *user* dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. *Info architecture* merupakan tahapan analisis kerja seperti *content audit* dan pembuatan *flowchart*. *Design* meliputi pembuatan desain *website* menggunakan aplikasi *figma*. *Development* meliputi pembuatan program untuk mengembangkan *website* sehingga bisa lebih interaktif, dalam tahapan ini peneliti menggunakan PHP *Codeigniter* dan *browser* seperti *Google Chrome* untuk melakukan *testing* program. Dan setelah melakukan hal di atas, peneliti melakukan *hosting* menggunakan <https://www.000webhost.com>, sehingga bisa dilihat oleh masyarakat umum dan *website* berbasis multimedia interaktif. Setelah melakukan pengujian baik secara *black box*, maupun secara *google form* terhadap 26 guru sekolah menengah pertama Xaverius 1 Bandar Lampung, peneliti mendapatkan hasil bahwa hasil pengembangan *website* sudah cukup memuaskan dan dapat digunakan oleh pihak sekolah

Kata Kunci—*website*, WDLC (*Web Development Life Cycle*), *figma*, PHP *Codeigniter*

I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Website adalah kumpulan halaman yang berisi informasi tertentu dan dapat dilihat oleh masyarakat umum dimanapun, kapanpun melalui internet. Multimedia interaktif sendiri merupakan alat kendali yang dapat digunakan *user* atau pengguna dalam suatu konten multimedia, multimedia Interaktif sendiri terdiri dari teks, video, animasi, game, dan *website* itu sendiri. Berdasarkan penjelasan di atas, melalui penelitian proyek akhir ini, penulis mengajukan judul “Pengembangan *Website* Sekolah SMP Xaverius 1 Bandar Lampung Berbasis Multimedia Interaktif” sebagai judul pada mata kuliah proyek akhir. Sekolah Xaverius 1 Bandar Lampung sendiri sudah memiliki situs *website* dengan nama smpxaverius1bl.com. Tapi *website* ini masih merupakan sebuah *blogspot* yang hanya memaparkan sedikit informasi dan *contact person* sekolah, Dan bukan merupakan sebuah

website yang memaparkan informasi lengkap sekolah seperti letak denah sekolah, biaya pendidikan, dan berbagai macam informasi lainnya yang akan dipaparkan dalam penelitian proyek akhir terhadap *website* sekolah Xaverius 1 Bandar Lampung.

Dalam melaksanakan pengembangan *website* secara multimedia interaktif, penulis melakukan 3 tahapan penting, yaitu wawancara dengan *user* (pihak sekolah Xaverius 1 Bandar Lampung), melakukan rancangan desain *website* menggunakan aplikasi *Figma* dan melakukan proses pengembangan *website* melalui bahasa pemrograman *Javascript*. *Javascript* sendiri merupakan bahasa pemrograman yang dapat melakukan berbagai macam jenis pekerjaan dan merupakan bahasa wajib dalam pengembangan *front end website* atau yang bisa disebut sebagai pengembangan tampilan antar muka *website*.

Setelah semua proses selesai, maka hasilnya diuji secara *usability test*, *test* tersebut mencakup seluruh komponen *website* sudah berjalan sesuai yang diinginkan. Setelah proses *testing* selesai maka peneliti masuk proses terakhir yaitu *hosting*. *Hosting berfungsi* untuk menyebarkan *website* yang dibuat agar bisa diakses ke masyarakat umum, dan *website* akan diserahkan kepada pihak sekolah menengah pertama Xaverius 1 Bandar Lampung untuk digunakan sebagai media promosi sekolah dan dikelola oleh pihak sekolah.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang beserta penjelasan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian akhir ini sebagai berikut:

1. Apa yang akan dikembangkan pada *website* ini?
2. Teknologi apa yang digunakan untuk mengembangkan *website* Sekolah Menengah Pertama Xaverius 1 Bandar Lampung?
3. Bagaimana cara siswa mendapatkan informasi secara jelas?

C. TUJUAN

Tujuan dari penulisan penelitian proyek akhir ini adalah mengembangkan *website* sekolah menengah pertama Xaverius 1 Bandar Lampung berbasis multimedia interaktif, setelah dikembangkan, *website* akan menjadi sarana informasi sekolah sekaligus menjadi media promosi sekolah menengah pertama Xaverius 1 Bandar Lampung.

D. BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penelitian proyek akhir sebagai berikut:

1. Pengembangan *website* pada sekolah hanya berfokus pada bagian *front-end* dengan fitur multimedia interaktif seperti peta denah sekolah yang menunjukkan denah sekolah, video *teaser* sekolah dan kelengkapan informasi sekolah yang dibutuhkan terutama bagi para orang tua siswa baru
2. *Website* akan digunakan oleh pihak sekolah Xaverius 1 Bandar Lampung dan dapat diakses oleh guru, siswa, dan masyarakat umum.

E. METODE PENELITIAN

Pada penelitian proyek akhir ini, peneliti menggunakan metode **WDLC** (*Web Development Life Cycle*) yang melibatkan 5 tahapan yaitu *strategy*, *info architecture*, *design*, *development*, *launch*

II. KAJIAN TEORI

F. MULTIMEDIA INTERAKTIF

Adapun pengertian Multimedia Interaktif Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam macam, dan medium (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam American Heritage Electronic Dictionary (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2005/2006). Sedangkan menurut pendapat ahli lain yaitu (Rachmat dan Alphone, 2005/2006; Wahono, 2007; dan Zeembry, 2008), multimedia interaktif memiliki arti sebagai berikut:

1. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio suara, musik, animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002)
2. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001)
3. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter 2001 adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
4. Multimedia sebagai perpaduan antara teks teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono, 2007)
5. Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar, animasi, video, dan Interaksi (Zeembry, 2008)
6. Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia (Zeembry, 2008)

Berdasarkan dari pendapat para ahli, bisa disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah perpaduan dari berbagai macam komponen *media* seperti audio, teks, video, animasi, *website*, *game*, dan berbagai macam komponen lainnya yang

dapat dikendalikan oleh *user* atau pengguna sesuai kebutuhannya [1]

G. PHP













PHP (akronim dari PHP: Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membuat website dinamis maupun aplikasi web. Berbeda dengan HTML yang hanya bisa menampilkan konten statis, PHP bisa berinteraksi dengan database, file dan folder, sehingga membuat PHP bisa menampilkan konten yang dinamis dari sebuah website [2]. Pada penelitian akhir, peneliti menggunakan PHP *Codeigniter* versi 3.1.9 dalam melaksanakan tahap pengembangan *development website*. PHP *Codeigniter* sendiri bisa diakses melalui teks editor seperti *Sublime text*, *atom*, atau *visual studio code* dan bermacam teks editor lainnya. Peneliti menggunakan *visual studio code*, XAMPP untuk mengakses PHP, serta *browser* seperti *google chrome* dalam mengembangkan *website* ini.

H. FIGMA

Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat prototype Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (*real-time*).[3]

I. FLOWCHART

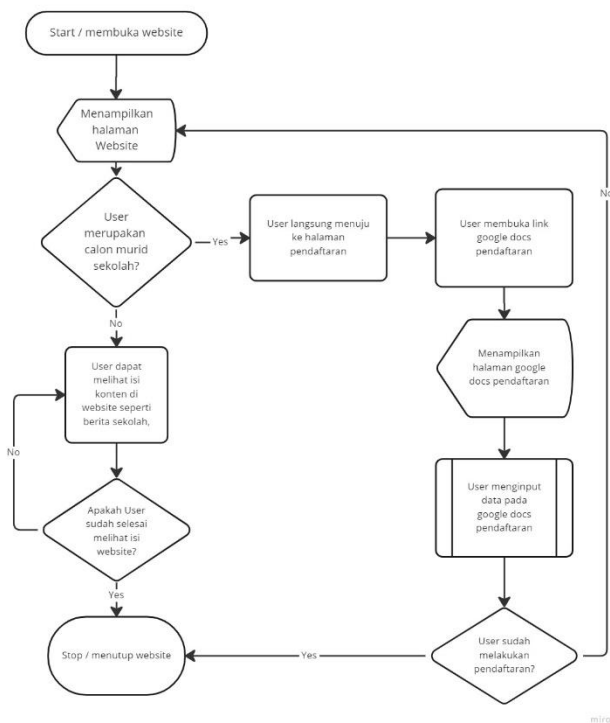
Flowchart merupakan alur algoritma atau cara dalam penyelesaian masalah yang ditampilkan dalam bentuk diagram. Dalam penelitian proyek akhir ini, peneliti menggunakan flowchart untuk mempermudah dalam mengembangkan *website* sekolah menengah pertama Xaverius 1 Bandar Lampung. [4]

	Flow Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga dengan Connecting Line.		Input/output Simbol yang menyatakan proses input atau output tanpa bergantung peralatan.
	On-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyalangan proses dalam lembar kerja yang sama.		Manual Operation Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer.
	Off-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyalangan proses dalam lembar kerja yang berbeda.		Document Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dalam bentuk fisik, atau output yang perlu dicetak.
	Terminator Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program.		Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program) atau prosedur.
	Process Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan komputer.		Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan.
	Decision Simbol yang menunjukkan kondisi tertentu yang akan mengakibatkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak.		Preparation Simbol yang menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberikan nilai awal.

Gambar 2. 1 Flowchart

J. FLOWCHART USER

Sebagai User

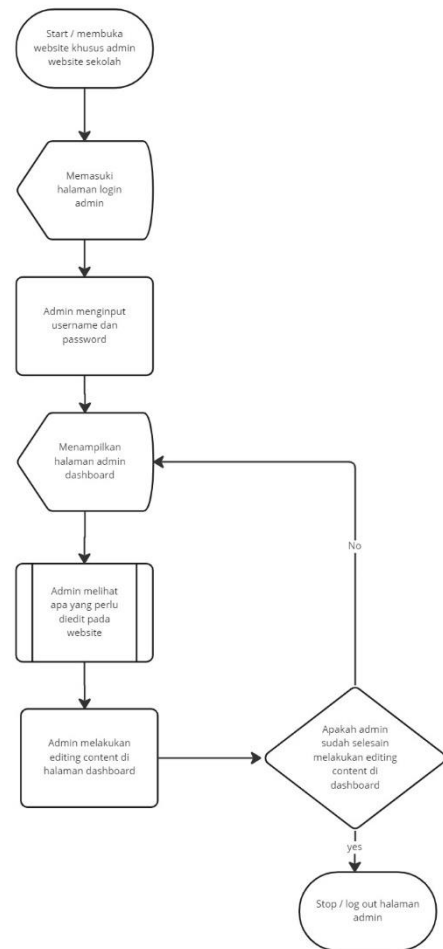


Gambar 2. 2 Flowchart User

Berdasarkan Gambar 2.2 yaitu gambar flowchart *user* dimulai dengan *user* atau pengguna memasuki nama situs *website* yang akan dituju, setelah masuk ke halaman *website*, maka akan menampilkan halaman *home page* atau halaman utama *website*. Ada berbagai macam *user* yang mengakses *website* sekolah ini, seperti masyarakat umum yang ingin mencari berita terkini sekolah atau informasi tentang pendaftaran. Jika *user* mencari informasi pendaftaran, maka *user* tersebut lebih memilih halaman pendaftaran sekolah dan mengikuti prosedur pendaftaran, pada halaman pendaftaran maka tersedia *link Google Forms* yang disediakan pihak sekolah untuk mendaftarkan calon siswa baru. Pada saat mendaftar pada *form* dan tidak sengaja menutup halaman *form* pendaftaran maka *user* bisa mengakses nya lagi dengan membuka kembali situs *website* sekolah. Yang selanjutnya adalah *user* yang sudah menjadi siswa di sekolah tersebut dan ingin melihat informasi terbaru maka bisa mengakses konten yang terdapat pada fitur *news* pada *website* untuk melihat berita terbaru atau melihat berbagai macam fitur yang tersedia pada *website*, ketika sudah selesai menjelajahi *website* maka *user* dapat menutup *website* ini dan mengakhiri kunjungan di *website*

K. FLOWCHART ADMIN

Sebagai Admin



Gambar 2. 3 Flowchart admin

Proses yang terjadi pada Gambar 2.3 merupakan Flowchart admin atau mereka yang punya akses untuk melakukan *editing* konten *website*. Pertama admin masuk ke halaman *website login* khusus admin, lalu *input username* dan *password* untuk memasuki halaman *dashboard* admin, setelah berhasil memasukkan *username* dan *password* maka admin memasuki halaman *dashboard*. Pada halaman *dashboard* ini admin bisa melakukan proses *editing* konten *website* seperti menambah berita sekolah dan informasi pendaftaran yang akan ditampilkan pada *website*, jika dibutuhkan dapat menambah jumlah *admin* pada halaman *dashboard* tersebut. Jika sudah selesai proses *editing* pada halaman *dashboard* maka admin dapat *sign out* dari halaman *dashboard* admin dan mengakhiri proses yang dilakukan di *dashboard*.

L. SEJARAH SEKOLAH



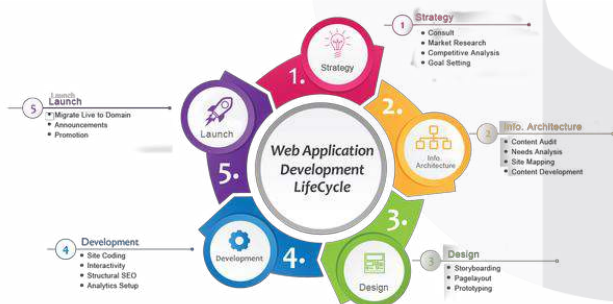
Gambar 2. 4 Sekolah Menengah Pertama Xaverius 1 Bandar Lampung

Pada gambar 2.4 menjelaskan sejarah sekolah menengah pertama Xaverius 1 Bandar Lampung, Pada awalnya, para Suster Hati Kudus diminta oleh para Imam SCJ yang bekerja di Tanjung Karang untuk dapat melayani umat di Telukbetung di bidang pendidikan. Mula-mula pelayanan ditujukan anak-anak TK dan Sekolah Dasar. Melihat prospek perkembangan cukup baik para Suster Hati Kudus yang ada di Indonesia ingin mengembangkan pendidikan yang lebih tinggi yakni Sekolah Lanjutan Pertama.

Tepatnya tanggal 1 Agustus 1957, SMP Xaverius Teluk Betung berdiri, dipimpin oleh Sr. Agneta. S.J Molen Kaamp dan didukung staf pengajar/tenaga edukatif : Bpk. Paulus Soeroto, Ibu Paulina Martini, dan Pastur J.V. Kaam SCJ.

Tujuan SMP didirikan pertama-tama supaya anak-anak yang lulus dari Sekolah Dasar Xaverius dapat ditampung dan melanjutkan di SMP Xaverius yang sama tempatnya, karena SMP lain belum ada di sekitar SD Xaverius. Nama sekolah disesuaikan dengan nama Yayasan yang menaungi yaitu Yayasan Xaverius Tanjung Karang, sementara pelaksanaan operasionalnya adalah Kongregasi Suster-suster Belas Kasih dari Hati Yesus yang Mahakudus. [5]

III. METODE



Gambar 3 1 Metode Penelitian

Seperti terlihat pada gambar 3.1, metode pengerjaan yang dilaksanakan pada penelitian akhir ini terbagi menjadi 5 bagian, yaitu: *strategy*, *info architecture*, *design*, *development*, *launch*. Peneliti menggunakan metodologi tersebut dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap *strategy* atau perencanaan merupakan tahapan awal dalam pembuatan sebuah website dengan metode WDLC. Tahap ini disertakan seperti menentukan target pasar *user*. *User* yang dimaksud merupakan pihak sekolah menengah pertama Xaverius 1 Bandar Lampung, setelah melakukan

konfirmasi dengan pihak sekolah, peneliti mewawancarai kepala sekolah menengah pertama 1 Xaverius 1 Bandar Lampung dan kebutuhan *user* adalah memasukkan visi dan misi sekolah ke dalam *website* karena pada *website* sekolah belum terdapat visi dan misi sekolah, serta mengambil beberapa gambar gedung sekolah untuk kebutuhan konten *website*. Setelah mengumpulkan semua bahan yang dibutuhkan peneliti membuat *goal* atau tujuan yaitu mengembangkan *website* sekolah menjadi lebih interaktif.

2. Tahapan kedua merupakan tahapan *info architecture*. Tahapan ini merupakan tahapan analisis terhadap *website*, yang terdiri dari *content audit*, pembuatan *flowchart*, serta menentukan waktu pengerjaan. Menurut I.Sperano [7], *content audit* merupakan metode evaluasi yang digunakan untuk mengidentifikasi, mendeskripsikan, mengukur, dan menilai kualitas konten situs web atau ekosistem informasi yang lebih besar. Peneliti melakukan riset di berbagai macam situs *website* seperti *dribbble*, *behance*, dan berbagai macam situs sekolah lainnya untuk melaksanakan tahapan *content audit*. Setelahnya peneliti membuat *flowchart* untuk menjelaskan alur program dan menentukan jadwal pengerjaan pengembangan *website* sekolah menengah pertama Xaverius 1 Bandar Lampung dan menyelesaikan tahapan *info architecture* dan melanjutkan tahapan berikutnya yaitu tahapan *design*.
3. Tahapan *design* dimulai setelah melakukan tahap analisis sebelumnya, yaitu *info architecture*. Maka dilakukan tahap *design* yang meliputi pembuatan *wireframe*, *layout*, hingga *prototype website*. Semua tahapan ini disebut UI / UX yang dimana UI (*User Interface*) dilakukan untuk mendesain tampilan website, sedangkan UX (*User Experience*) dilaksanakan pada tahap *Analysis*. Proses pembuatan *design* bisa dibuat di aplikasi seperti *Figma*, *Adobe XD*, *Sketch*, *Craft*, dan berbagai macam produk lainnya yang khusus di bagian *design* UI / UX. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *Figma* yang dapat melakukan pekerjaan dari *wireframe* (gambaran kasar *website*) hingga *prototyping* (gambaran jadi *website* dalam bentuk desain)
4. Setelah melakukan tahapan *design* maka dilakukan tahapan *development*, tahapan ini melakukan *coding* oleh *programmer* untuk membuat dan mengembangkan *website* yang sudah dirancang melalui tahapan *design* serta juga melakukan tahapan *testing* atau pengujian *website* agar fitur pada *website* dapat berjalan dengan semestinya.
5. *Launch* merupakan tahapan terakhir dalam sistem WDLC (*Web Development Life Cycle*) yang berarti menyebarkan aplikasi ataupun *website* terhadap masyarakat umum dalam bentuk HTTP ataupun HTTPS sehingga bisa diakses oleh masyarakat luas. Tahapan ini meliputi *hosting* dan *maintenance*. *Hosting* adalah tempat menyimpan semua data file dan data *website* sehingga bisa diakses oleh masyarakat umum melalui internet. Sedangkan

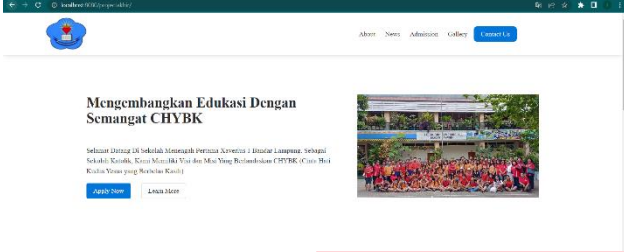
maintenance merupakan pemeliharaan website yang dilakukan oleh *developer* pada waktu tertentu

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. IMPLEMENTASI WEBSITE

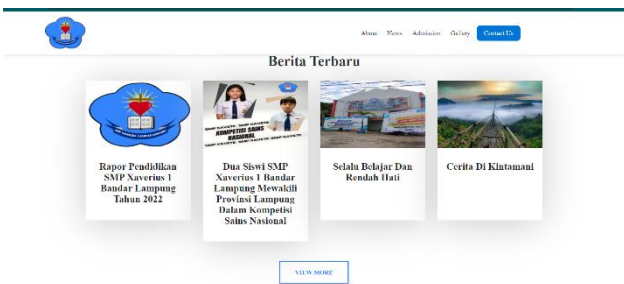
Implementasi *website* dari segi *user interface* sebagai berikut:

1. Home Page



Gambar 4 1 Home Page 1

Seperti yang terlihat pada gambar 4.1, ini merupakan halaman awal dari *website*, disini terdapat kata pembuka dari sekolah serta terdapat *button* yaitu *apply now* yang mengarah ke halaman pendaftaran sekolah calon siswa baru, sedangkan *learn more* mengarah ke halaman berita sekolah



Gambar 4 2 Home Page 2

Pada gambar 4.2, setelah *user* melakukan scroll, maka *user* akan melihat bagian berita terbaru sekolah, dan terdapat *button* *view more* untuk menuju halaman *news* yang memperlihatkan seluruh isi berita sekolah pada *website*



Gambar 4 3 Home Page 3

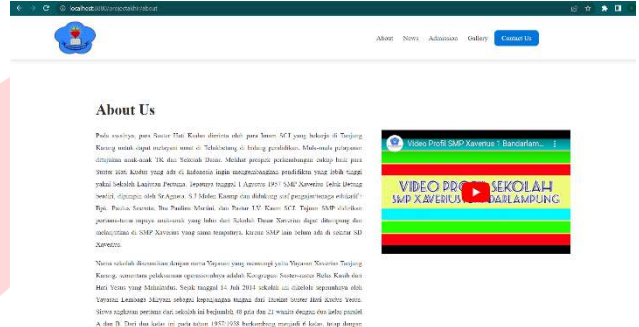
Pada gambar 4.3 merupakan bagian dari halaman *home page* merupakan kata sambutan dari kepala sekolah, serta jumlah file panduan sekolah beserta jumlah guru dan siswa pada *website*



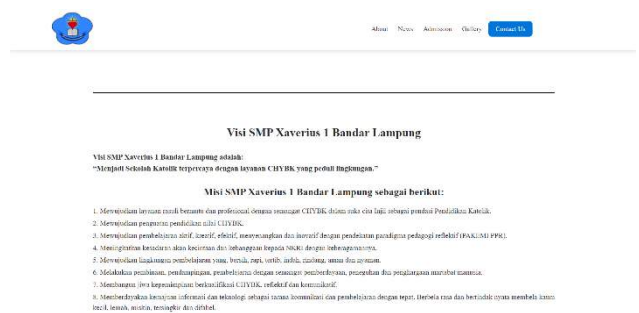
Gambar 4 4 Footer

Seperti yang terlihat pada 4.4, *footer* merupakan bagian paling bawah pada *website* yang berfungsi sebagai navigasi beserta tambahan informasi dari sekolah seperti *maps* sekolah beserta sosial media sekolah

2. About us



Gambar 4 5 About Us 1



Gambar 4 6 About Us 2

Pada gambar 4.5 dan 4.6 merupakan bagian tentang sekolah, 4.5 menjelaskan sejarah sekolah dan video profil sekolah. Sedangkan 4.6 menjelaskan visi dan misi sekolah.

3. News



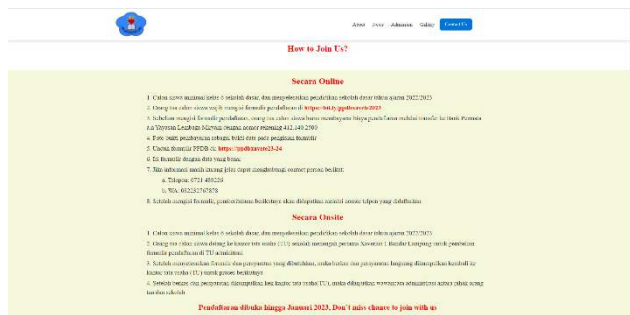
Gambar 4 7 News

Seperti yang terlihat pada gambar 4.7, halaman ini berisi berita yang terdapat pada sekolah seperti berita prestasi sekolah, berita rapor sekolah, berita pengambilan rapor murid (pertengahan atau akhir semester)

4. Admission / Halaman Pendaftaran



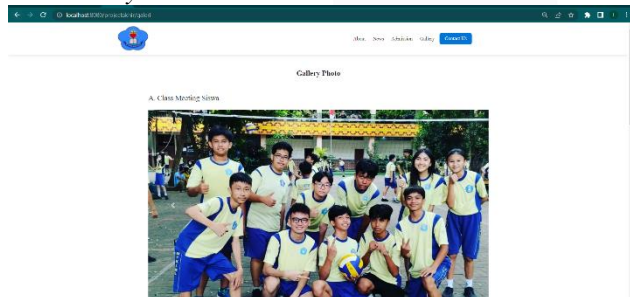
Gambar 4 8 Admission 1



Gambar 4 9 Admission 2

Gambar 4.8 dan Gambar 4.9 merupakan gambaran *page* atau halaman pendaftaran sekolah calon siswa baru SMP Xaverius 1 Bandar Lampung

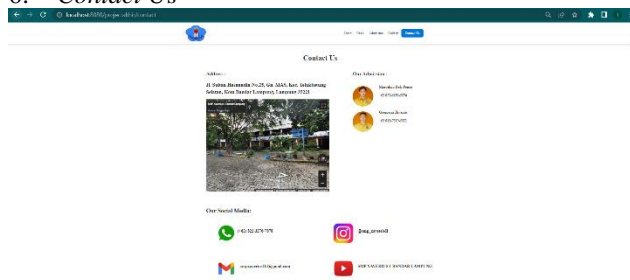
5. Gallery



Gambar 4 10 Gallery

Seperti yang terlihat pada gambar 4.10, *page* atau halaman ini memperlihatkan kegiatan kegiatan siswa SMP Xaverius 1 Bandar Lampung seperti kegiatan *class meeting* siswa, upacara bendera, dan berbagai macam kegiatan lainnya

6. Contact Us

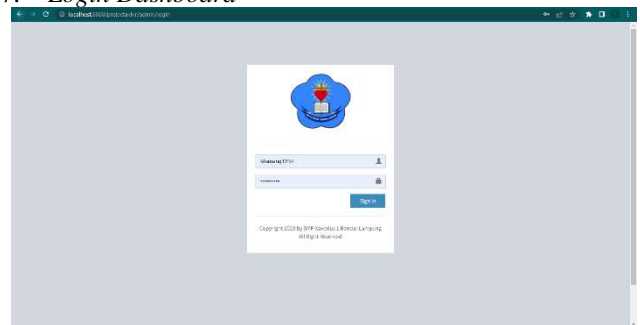


Gambar 4 11 Contact Us

Seperti yang terlihat pada gambar 4.11, *page* atau halaman ini berisi informasi mengenai kontak sekolah dan

juga media sosial sekolah beserta *Google Street View* dari sekolah SMP Xaverius 1 Bandar Lampung

7. Login Dashboard



Gambar 4 12 Login

Proses yang terjadi pada Gambar 4.12 merupakan halaman *login* khusus administrator yang berfungsi untuk mengatur isi konten *website*, administrator memasukkan *username* dan *password* rahasia yang hanya diketahui oleh pihak administrasi sekolah, ketika administrator berhasil memasukkan *username* dan *password* yang benar maka administrator tersebut memasuki halaman *dashboard*.

8. Dashboard



Gambar 4 13 Dashboard

Proses yang terjadi pada gambar 4.13 adalah ketika admin berhasil memasukkan *username* dan *password* pada halaman *login* tadi, maka admin memasuki halaman *dashboard*, halaman *dashboard* sendiri merupakan halaman dimana admin dapat melakukan proses *CRUD* (*Create, Read, Update, Delete*) pada isi konten *website*. *CRUD* sendiri merupakan dari kata *create* yang memiliki arti menambah / menciptakan isi konten, *read* yang bisa melihat isi konten, *update* yang bisa menyunting postingan, dan *delete* yang menghapus konten *website*

B. PENGUJIAN

Pengujian yang dilakukan pada penelitian akhir ini menggunakan 2 metode pengujian yaitu *Alpha* dan *Beta*, pengujian *Alpha* dilakukan oleh *developer* itu sendiri dengan berbagai macam teknik salah satunya *black box testing* dan *white box testing*, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *black box testing* dalam pengujian *Alpha*. Sedangkan untuk pengujian *beta* peneliti melakukan kuisisioner dengan pihak sekolah untuk mendapatkan hasil pengujian *beta*.

1. Black Box Testing

Black box testing merupakan pengujian yang dilakukan oleh *developer* atau *tester* untuk menguji seluruh fitur yang

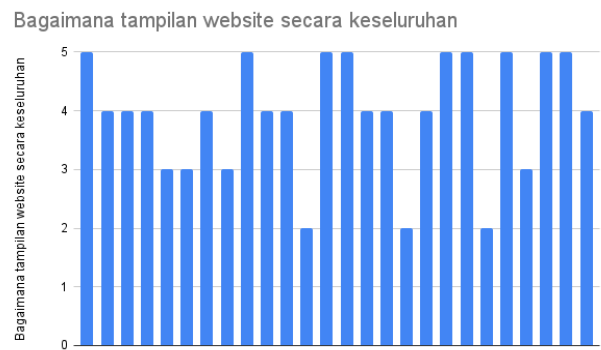
terdapat pada *website* berjalan dengan baik tanpa melihat isi kode program yang telah dibuat

Table 1(Black Box Testing)

No	Pengujian	Cara Menguji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Status
1	Pengujian <i>Navigation bar</i>	Dengan cara memilih salah satu menu pada <i>Navbar</i>	Berpindah ke halaman yang telah dipilih <i>user</i>	Berhasil pindah ke halaman yang telah dipilih di <i>Navbar</i>	Valid
2	Pengujian <i>button apply now</i>	Pada halaman <i>Home Page</i> , memilih <i>button apply now</i>	Ketika memilih <i>button</i> tersebut berpindah ke halaman <i>admission</i>	Berhasil pindah ke halaman <i>admission</i>	Valid
3	Pengujian <i>button learn more</i>	Pada halaman <i>Home Page</i> , memilih <i>button learn more</i> , <i>tester</i> memilih bagian tersebut akan berpindah ke halaman mana	Ketika memilih <i>button</i> tersebut berpindah ke halaman <i>about us</i>	Berhasil pindah ke halaman <i>about us</i>	Valid
4	Pengujian <i>View More</i>	Pada <i>home page</i> , pada bagian berita terbaru terdapat <i>view more</i> , <i>tester</i> disuruh untuk memilih bagian tersebut	Ketika memilih <i>button</i> tersebut berpindah ke halaman <i>news</i>	Berhasil pindah ke halaman <i>news</i>	Valid
5	Pengujian <i>footer</i>	Bagian ini terdapat pada	<i>Footer</i> berhasil menampilkan	Berhasil pindah ke halaman yang	Valid

		bagian paling bawah <i>website</i> , <i>tester</i> akan menguji <i>footer</i> memiliki fungsi yang sama dengan <i>navbar</i>	interaksi antar halaman <i>website</i> dengan baik	telah dipilih di <i>footer</i>	
6	Pengujian halaman guru dan siswa	Ketika memilih bagian tersebut pada <i>navbar</i> akan muncul <i>dropdown</i> yang menunjukkan pilihan menu pada <i>dropdown</i> , dan ketika memilih salah satu menu tersebut maka akan menampilkan jumlah data	Berhasil menampilkan <i>dropdown</i> dan menampilkan data yang dipilih	<i>Dropdown</i> berhasil ditampilkan dan ketika memilih salah satu menu seperti data guru, maka akan menampilkan jumlah guru di sekolah	Valid
7	Pengujian <i>Login Dashboard Administrasi</i>	<i>Page</i> ini menampilkan halaman login yang hanya bisa diakses oleh administrasi sekolah	Berhasil memasuki halaman <i>dashboard</i>	Admin memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar sehingga bisa masuk ke halaman <i>dashboard</i>	Valid
8	<i>Dashboard</i> berita	Memilih bagian berita dan	Ketika mempost berita, maka berita	Berhasil menambahkan berita dan menampilkan	Valid

		mempost berita	tersebut tampil di halaman <i>website</i>	kan berita tersebut di <i>website</i>	
9	<i>Dashboard</i> pengguna	Memilih bagian tambah pengguna	Ketika berhasil menambah pengguna, maka pengguna tersebut bisa masuk ke <i>dashboard</i> menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang telah diisi sebelumnya	Berhasil menambah jumlah pengguna (administrasi)	Valid
10	<i>Dashboard</i> Guru	Menambah jumlah guru pada bagian <i>dashboard</i> guru atau melakukan edit konten data guru	Ketika berhasil mengedit data guru maka akan ditampilkan pada halaman <i>website</i>	Berhasil menambah jumlah guru atau melihat edit data guru pada <i>website</i>	Valid
11	<i>Dashboard</i> Komentar	Bisa melihat isi komentar pada postingan <i>news</i> dan memutuskan komentar tersebut ditampilkan atau tidak	Ketika admin menyetujui komentar dapat dilihat, maka komentar dapat dilihat di <i>website</i>	Berhasil melihat isi kolom komentar pada postingan <i>website</i>	Valid



Gambar 4 14 Uji Coba Beta

Dari grafik yang ditampilkan, tingkat kepuasan yang didapatkan dari 26 responden memiliki rata-rata 4 dan setuju tampilan aplikasi *user friendly* dan mudah dipahami sebagai *website* sekolah menengah pertama Xaverius 1 Bandar Lampung

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan adalah *website* ini berhasil dikembangkan dengan menambah beberapa fitur multimedia interaktif seperti mengubah tampilan *user interface* menjadi lebih menarik dilihat dan juga setelah melalui pengujian *user experience* yang telah dilaksanakan kepada pihak sekolah, dan mendapatkan hasil yang memuaskan maka pengembangan *website* berbasis multimedia interaktif ini sudah cukup berhasil dilaksanakan dan *website* yang sudah dikembangkan ini segera menjadi sarana informasi sekolah kepada masyarakat umum.

B. SARAN

Saran yang peneliti bisa sampaikan adalah bisa menambahkan multimedia interaktif seperti *E-Learning* yang menjadi sarana pembelajaran bagi siswa dan dapat terhubung secara langsung pada *website* sekolah ini

DAFTAR PUSTAKA

[1] Istiqlal, Muhammad. "Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika." *JIPMat* 2.1 (2017).
 [2] Yuliano, Triswansyah. "Pengenalan Php." *IlmuKomputer.com* (2007).
 [3] <https://www.figma.com/>
 [4] <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah>

2. Pengujian Beta

Pada pengujian *beta*, peneliti melakukan kuisioner yang melibatkan 26 tenaga staff dan guru SMP Xaverius 1 Bandar dengan menetapkan skala 1-5. Jika bernilai 1, maka hasil penampilan *website* sangat buruk, jika bernilai 5 maka hasilnya sangat memuaskan. Inilah hasil dari penelitian tersebut: